

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地																																						
日本電子専門学校		昭和51年9月10日		杉浦 敦司		〒 169-8522 (住所) 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761																																						
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																																						
学校法人電子学園		昭和38年12月17日		多 忠貴		〒 169-8522 (住所) 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761																																						
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度		高度専門士認定年度		職業実践専門課程認定年度																																			
工業	工業専門課程		ゲーム制作科		平成15(2003)年度		-		平成26(2014)年度																																			
学科の目的		ゲーム開発工程(企画、仕様設計、プログラミングまで)を一通り学習する教育課程の中で、ゲームプログラミング技術の修得を重視し、コンピュータとスマートフォン上で稼動するゲームの基礎技術から実践的技術までを修得する。また、グループ制作を通じて、コミュニケーション力、チームワーク力を養い、ゲーム業界で即戦力として活躍できるゲームプログラマーの育成を目的とする。																																										
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		【取得可能な資格】 文部科学省後援 ビジネス能力検定 ジョブパス 3級/文部科学省後援 情報検定 情報活用試験 3級  【在学の状況】 令和6年4月1日時点において、在学者346名(令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者309名(令和7年3月31日卒業者を含む)																																										
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数			講義	演習	実習	実験	実技																																			
2 年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入			1,710 単位時間	420 単位時間	60 単位時間	1,230 単位時間	0 単位時間	0 単位時間																																		
					単位	単位	単位	単位	単位	単位																																		
生徒総定員		生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)		中退率																																				
320 人		323 人		83 人		26 %		11 %																																				
就職等の状況		■卒業者数(C) : 161 人 ■就職希望者数(D) : 144 人 ■就職者数(E) : 137 人 ■地元就職者数(F) : 137 人 ■就職率(E/D) : 95 % ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 85 % ■進学者数 : 2 人 ■その他 :  就職指導の体制は、キャリアセンターが、業界の求人獲得に努め、合同企業説明会や校内入社試験を実施している。各クラス担当のキャリアサポーターとクラス担任を中心とした、組織的な学生指導体制による就職指導を行っている。  (令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報) ■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) 株式会社サイバーコネクトツー、株式会社バイキング、株式会社クラブハンズ、株式会社キャメロット、株式会社エイティング、株式会社カイトソフト等ゲーム業界、日研トータルソリューション株式会社、株式会社エイジエック、株式会社インフォーマット、株式会社クレオ、図研テック株式会社等IT業界、他																																										
第三者による学校評価		■民間の評価機関等から第三者評価:有 ※有の場合、例えば以下について任意記載  評価団体: 特定非営利活動法人 職業教育評価機構      受害年月: 令和5年3月31日      評価結果を掲載したホームページURL <a href="https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/">https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/</a>																																										
当該学科のホームページURL		<a href="https://www.jec.ac.jp/course/game/ci/">https://www.jec.ac.jp/course/game/ci/</a>																																										
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)		(A: 単位時間による算定) <table><tr><td colspan="2">総授業時数</td><td>1,710 単位時間</td></tr><tr><td rowspan="5">うち企業等と連携した実習・実技の授業時数</td><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>210 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,710 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>210 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr></table> (B: 単位数による算定) <table><tr><td colspan="2">総授業時数</td><td>単位</td></tr><tr><td rowspan="5">うち企業等と連携した実習・実技の授業時数</td><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr></table>									総授業時数		1,710 単位時間	うち企業等と連携した実習・実技の授業時数	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	210 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間	うち必修授業時数	1,710 単位時間	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	210 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間	総授業時数		単位	うち企業等と連携した実習・実技の授業時数	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位	うち必修授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位
総授業時数		1,710 単位時間																																										
うち企業等と連携した実習・実技の授業時数	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	210 単位時間																																										
	うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間																																										
	うち必修授業時数	1,710 単位時間																																										
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	210 単位時間																																										
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位時間																																										
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間																																										
総授業時数		単位																																										
うち企業等と連携した実習・実技の授業時数	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位																																										
	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位																																										
	うち必修授業時数	単位																																										
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位																																										
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位																																										
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位																																										
教員の属性(専任教員について記入)		<table><tr><td>① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td><td>5 人</td></tr><tr><td>② 学士の学位を有する者等</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td><td>4 人</td></tr><tr><td>③ 高等学校教諭等経験者</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>④ 修士の学位又は専門職学位</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>⑤ その他</td><td>(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>計</td><td></td><td>9 人</td></tr></table> <table><tr><td>上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数</td><td></td><td>4 人</td></tr></table>									① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者	(専修学校設置基準第41条第1項第1号)	5 人	② 学士の学位を有する者等	(専修学校設置基準第41条第1項第2号)	4 人	③ 高等学校教諭等経験者	(専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0 人	④ 修士の学位又は専門職学位	(専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0 人	⑤ その他	(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0 人	計		9 人	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		4 人													
① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者	(専修学校設置基準第41条第1項第1号)	5 人																																										
② 学士の学位を有する者等	(専修学校設置基準第41条第1項第2号)	4 人																																										
③ 高等学校教諭等経験者	(専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0 人																																										
④ 修士の学位又は専門職学位	(専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0 人																																										
⑤ その他	(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0 人																																										
計		9 人																																										
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		4 人																																										

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国または地域の産業振興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識、技術、技能などを十分に把握、分析した上で、本校の専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善・工夫等を行うなど、専攻分野に関する企業、関係施設、関係団体等の要請等を十分に活かしつつ実践的かつ専門的な職業教育を主体的に実施するための検討課題を協議・検討することを基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育の管理部署(教育部、教務部)と各学科に対して中立的な位置付けとし、実践的な教育を行うために、経営や教育現場からの制約を受けない自由な検討が行えるものとする。

尚、教育課程の編成については、以下の過程に基づいて決定する。

- ① 学科教員により、今後の教育課程について検討し改善案を作成する。
  - ② 教育課程編成委員会にて、学科からの改善案について各委員の専門的知見に基づく意見を伺う。
  - ③ 教育課程編成委員会での意見を踏まえ、学科長及び教育部長を中心に最終案を作成し、校長の決裁で決定する。
  - ④ 次の教育課程編成委員会にて、最終決定した教育課程を各委員へ報告する。
- 上記の教育課程を決定する過程については、学校関係者評価委員会においても報告・評価の対象とする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
宮崎 太一郎	GFF (GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	①
湯澤 千克	ジョルダン株式会社 マネージャー	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
杉浦 敦司	日本電子専門学校 校長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
五十嵐 淳之	日本電子専門学校 クリエイター教育 部長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
高橋 陽介	日本電子専門学校 学事部 部長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
井上 直樹	日本電子専門学校 キャリアセンター センター長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
松島 秀夫	日本電子専門学校 ゲーム制作科 学科長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。  
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「－」を記載してください。)

- ① 業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、  
地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ② 学会や学術機関等の有識者
- ③ 実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

委員会は、原則として学期の切り替え時期(9月)及び、年度末(3月)の年2回は、必ず開催する。また、業界動向の変化や学科の状況等により、必要性に応じて適宜開催する。

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月3日 14:00 ～ 16:00 開催

第2回 令和7年3月11日 14:00 ～ 16:00 開催

## (5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

### 【議題1】

C言語カリキュラム「C言語Ⅱ・Ⅲ」の学習内容見直し。ポイント学習に時間をかけすぎた結果、クラスの応用・設計学習が不足していた点を改善すべきと考えている。さらに、ゲームエンジンを含むモダンなコーディングに対応できるよう考えている。具体的には「C言語Ⅱ」でポイント学習の一部を省略しクラスの基礎を前倒し、「C言語Ⅲ」でデザインパターンなど応用・設計を取り入れる方針であるが、企業の意見をお聞きたい。

### 【意見】

ポイントは概念理解が重要だが全てを扱う必要はない。デザインパターンを含む設計・抽象化は個人の能力に依存する側面がある。「誰をどうするために学習するのか」という学習の目的と、標準的な学生に向けたゴールを明確にすべきである。1年次では基礎固めを徹底し、「学生が成長を実感できる仕組みが必要」との意見が出た。さらに新人研修でのクラス設計指導例も提示された。

### 【活用】

意見に基づきシラバスを再編中である。頂いた意見からデザインパターンの学習は標準的な講義では扱わないこととし、「C言語Ⅱ」ではポイント、「C言語Ⅲ」ではクラスの基礎を徹底する。学生の成長実感のため、授業内で定期的に「C言語Ⅰ」から「C言語Ⅲ」までのソースコードの変化を具体例で示し、学習内容の復習とゲームプログラミングへの必要性を理解させる。これにより、モチベーション向上と学習定着を図ることとした。

### 【議題2】

1年生前期の「作品評価」は、ゲームの多角的な評価を通じ、学生の制作視点と批評眼を養う科目である。シラバス再編により、多様なゲームジャンルの知見習得と意見の言語化に重点を置いたが、全クラス合同授業への変更で講義と交代制ゲームプレイの形式となった。授業は好評であった一方、プレイ人数の少なさやジャンルの偏りが課題として挙げられたが、授業運営についてのご意見をお聞きたい。

### 【意見】

頂いた意見は、学生への「伝え方」の重要性和授業内容の焦点についてであった。論理的な意見説明能力の育成、インディーゲームを用いたディスカッション、Discord活用によるリアルタイム教育の導入が提案された。また、ゲーム業界で働く魅力と厳しさを伝える必要性も指摘された。

### 【活用】

現在運用中であるが、委員会の意見を活用し、レポートの内容を「授業で扱ったゲームの内、自分が最も買わないと考えるゲームについて、そのゲームを知らない人に買わせるべく、そのゲームのメタスコアや紹介記事を参考にしセールスポイントを調べ、”自分なり”に買いたくなるような観点を探し出し、レポートにまとめること」とする予定である。

## 2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

### (1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム業界で即戦力として活躍できるゲームプログラマーを育成するために、ゲーム企業と連携して、実際のゲーム開発に携わっているゲームクリエイターの指導を受ける。グループで行うゲーム制作実習で、プログラミングを中心とした指導を受け、実際の現場と同様に制作進行、課題確認を定期的に行う。完成したグループ作品についてプレゼンテーションし、ゲームクリエイターの評価を受けることを基本方針とする。

### (2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

連携企業に所属するゲームクリエイターの指導を受け、2年間の集大成として、グループでオリジナルゲームを制作する。制作の過程では、プログラミング技術を中心とした指導を受け、進行状況・問題点の確認・修正を行う。中間発表、最終発表（卒業制作作品発表会）では、グループ作品についてプレゼンテーションし、クリエイターの評価を受ける。

### (3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	科 目 概 要		連 携 企 業 等
卒業制作	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	連携企業（株式会社ファンコーポレーション）に所属するゲームクリエイターの指導を受け、2年間の集大成として、グループでオリジナルゲームを制作する。制作の過程では、プログラミング技術を中心とした指導を受け、進行状況・問題点の確認・修正を行う。中間発表、最終発表（卒業制作作品発表会）では、グループ作品についてプレゼンテーションし、クリエイターの評価を受ける。	株式会社ファンコーポレーション

### 3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

#### (1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

教育課程編成委員会でまとめられた意見を受けて、現在教員に不足している知識、技術、技能に関する①～③等の研修を教員研修規定に則って行う。現在は、CG関連団体やゲーム関連団体が行っている研修の受講が主であったが、将来はゲーム制作企業や団体から講師を招いたものや教員がゲーム制作企業内で制作業務を担当するなど、ゲーム制作科独自の研修なども計画的に行う。

①標準的なプログラミング技術において必要となる知識、技術、技能に関する研修。

②最新のゲーム機を想定したゲーム制作技法、プログラミング技術に関する研修。

③変化する学生(気質)に対応し、学生の学習意欲を高めるような、キャリアサポートや体験学習(ファシリテーションスキル)等の教育的資質に関する研修。

#### (2)研修等の実績

##### ①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2024(CEDEC2024)	連携企業等:	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和6年8月21日～23日	対象:	学科教員
内容	コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大規模のカンファレンス		
研修名:	CEDEC+KYUSHU 2024	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2024 実行委員会
期間:	令和6年11月23日	対象:	学科教員
内容	デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース		

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「教授法研修」	連携企業等:	株式会社ビーフォーシー
期間:	令和6年8月7・9日	対象:	新人教員
内容	教授する際に必要なスキル項目に沿って、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付け、教授法の重要性を理解する。		
研修名:	「インストラクショナルデザイン研修」	連携企業等:	株式会社ウチダ人材開発センタ
期間:	令和6年8月20日	対象:	新人教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		
研修名:	「中退者を出さない基盤づくりノウハウ」	連携企業等:	株式会社Weness
期間:	令和6年8月29日	対象:	全教員
内容	『教員が疲弊しない』中退防止法を考察する。		
研修名:	「高校生を取り巻く入試環境とこれからの入学生に求められる学生指導とは」	連携企業等:	専門学校コンソーシアムTokyo
期間:	令和6年9月19日	対象:	全教員
内容	データから見る入試環境と専門学校進学者層への影響と新入生の実態と効果的な指導を理解する。		

#### (3)研修等の計画

##### ①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2025(CEDEC2025)	連携企業等:	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和7年7月22日～24日	対象:	学科教員
内容	コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンス		
研修名:	CEDEC+KYUSHU 2025	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2024 実行委員会
期間:	令和7年11月29日	対象:	学科教員
内容	デジタルエンターテインメント技術の講演		

## ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：「教授法研修」	連携企業等：株式会社ビーフォーシー
期間：令和7年8月20・22日	対象：新任教員
内容：教授する際に必要なスキル項目に沿って、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付け、教授法の重要性を理解する。	
研修名：「インストラクショナルデザイン研修」	連携企業等：株式会社ウチダ人材開発センタ
期間：令和7年8月8日	対象：新任教員
内容：授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。	
研修名：「卒業生調査の分析結果」	連携企業等：株式会社応用社会心理学研究所
期間：令和7年8月28日	対象：全教職員
内容：卒業生調査の分析結果から、本校の課題を明らかにすると共に対策を検討する。	
研修名：学校教育法等の改正に伴う各専修学校における対応	連携企業等：専門学校コンソーシアムTokyo
期間：令和7年9月18日	対象：全教職員
内容：令和8年4月施行の学校教育法の改正ポイントを理解する。	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

### (1)学校関係者評価の基本方針

本校では、卒業生、保護者、高等学校教員、ゲーム関係団体、地域住民、ゲーム企業等、本校の関係者を評価委員として、学校関係者評価委員会(以下、評価委員会という。)を組織する。評価委員会では、本校の自己評価報告書にもとづき、学校の運営状況やゲーム制作科の教育状況、目標達成度、進路の状況、卒業生の産業界での活躍等、教育活動に関する自己評価結果を報告する。評価委員より、自己評価結果の評価を受け、自己評価の客観性・透明性を高めるとともに、ゲーム制作科への理解促進や連携協力による今後の運営や教育の改善等を図ることを基本方針とする。

### (2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像の周知、職業教育の特色、将来構想、学科教育目標
(2)学校運営	運営方針、事業計画、組織・意思決定機能、人事規程、教育活動の成果公開、情報システム化
(3)教育活動	教育目標・教育人材像、教育達成レベル、実践的なカリキュラム、業界関連科目目標、キャリア教育、授業評価、職業教育、教員確保・育成、成績・単位基準、資格指導体制
(4)学修成果	就職率、資格取得、ドロップアウト対策、卒業生・在校生の活躍、キャリア形成と教育改善
(5)学生支援	就職指導体制、学生相談体制、学費支援体制、学生生活・健康管理、課外活動支援、父母会、卒業生支援、関連分野と業界関係
(6)教育環境	施設設備環境の維持・向上、学外実習・インターンシップ・海外研修体制、防災訓練
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育成果の公表、入学選考、学納金、資格・就職情報公開
(8)財務	中・長期財務計画、予算・決算・収支計画、定期的な会計監査、事業(財務)情報公開
(9)法令等の遵守	法令・設置基準の遵守、個人情報保護、自己点検・評価、自己評価・第三者評価の公開
(10)社会貢献・地域貢献	学校施設の教育資源の貢献、学生ボランティア活動支援
(11)国際交流	留学生の受け入れ戦略、留学生の在籍管理と手続き、留学生の学修・生活支援体制、学習成果の発表

※(10)及び(11)については任意記載。

### (3)学校関係者評価結果の活用状況

コロナ禍後に退学率が上昇したことに対して、組織的な対応の必要性について意見を頂いた。コロナ禍により日常のコミュニケーション機会が失われたことが理由の一つと考えられることから、令和6年度は次の取組みを行った。

外部講師を招き、「中退者を出さない基盤づくりノウハウ」というテーマで、組織的な学生対応に関する全体研修会を実施した。また、キャリアセンターを中心に個別対応の充実を図り、個別面談の機会を増やす取組みを行った。結果として、前年よりも学校全体の退学率の低減に繋げることができた。

## (4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
鈴木 周祐	株式会社スタジオぴえろ	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
後藤 宗亮	株式会社ファンコーポレーション	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
渡邊 登	合同会社ワタナベ技研	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業
佐々木 伸彦	ストーンビートセキュリティ株式会社	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業
伊藤 好宏	JTP株式会社	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
舟山 大器	一般社団法人 日本PVプランナー協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
宮内 舞	CG-ARTS 公益財団法人画像情報教育振興協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
満岡 秀一	一般社団法人 IT職業能力支援機構	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
中野 正	一般社団法人ソフトウェア協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
米井 翔	一般社団法人組込みシステム技術協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
西郷 直紀	東京商工会議所新宿支部	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
品田 健	聖徳学園中学・高等学校	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	高校教員等
横田 えりか	株式会社ウィザス	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	高校教員等
亀田 亜矢子	東京ギャラクシー日本語学校	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	日本語学校
谷 伸城	株式会社アプリケーションプロダクト	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	卒業生
大曾根 良孝		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	卒業生
原田 識義	百人町西町会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	地域住民
高橋 美登里		令和5年5月1日～ 令和8年3月31日(3年)	父母
岸本 美香		令和5年5月1日～ 令和8年3月31日(3年)	父母
岡本 忠司		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	父母
田野 滋子		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	父母
森 清子		令和7年4月1日～ 令和10年3月31日(3年)	父母
下園 紗月		令和6年4月1日～ 令和9年3月31日(3年)	在学生
森下 晴紀		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	在学生
岩永 礼矢		令和6年4月1日～ 令和9年3月31日(3年)	在学生
伊藤 凜		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	在学生
小倉 昊太郎		令和7年4月1日～ 令和10年3月31日(3年)	在学生
葛巻 沙織		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	在学生
埜村 萌花		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	在学生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

## (5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/stakeholder-assessment/>

公表時期: 毎年10月1日に更新

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

理念・育成人材像といった教育的目標から施設設備・財務状況といった学校運営に至るまでの情報をホームページや入学案内書などの冊子に掲載するとともに、ゲーム制作科の教育成果発表として、学園祭での学科出展を行う。また、ホームページ上の学科ニュースで学科の取り組みを広く公開する。これらを通して、在校生・保護者、高等学校、卒業生が活躍する企業・業界、学校近隣の住民など、関係者の理解を深め、連携及び協力の促進に資するために、積極的に情報を提供することを基本方針とする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	本校について、教育理念、校長名、沿革
(2)各学科等の教育	学科紹介、カリキュラム、時間割
(3)教職員	組織図、教職員人数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	教育の仕組み、キャリア教育、産学連携
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事、エクステンションプログラム、施設
(6)学生の生活支援	就職サポート、学生寮
(7)学生納付金・修学支援	学費サポート、納付金・時期、独自の奨学金制度
(8)学校の財務	貸借対照表、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(9)学校評価	自己点検評価、学校関係者評価、第三者評価
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他( )

URL: <https://www.jec.ac.jp/>

公表時期: 毎年4月に更新

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲーム制作科) 令和7年度																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			ゲーム概論	ビデオゲーム（テレビゲーム）の歴史を中心に学習します。現在のビデオゲームでは、当たり前のように実装されている機能が、どのような過程で取捨選択されたのかを探ります。	1前	30		○			○		○		
2	○			作品評価	商品として販売されているゲームを様々な角度から評価することで、作り手としての目を養い、各自が制作する作品の参考にします。	1前	30			○		○		○		
3	○			人工知能	人工知能の歴史、画像生成AI、テキスト生成AIなどについて学習し、歴史とその利用方法を学習します。また、ゲームプログラムにおける人工知能を作成し、導入方法について学習します。	2後	30		○			○		○		
4	○			数学Ⅰ	論理と集合や三角関数といったゲームプログラミングに必要な数学的知識を学びます。また、グラフや関数といった分野の演習を通じて、アルゴリズムの構築や理解に役立てる土台作りも行っていきます。	1前	30		○			○		○		
5	○			数学Ⅱ	3Dゲームのプログラミングに必要なベクトル、行列などの数学的知識を学びます。さらに、視野角や線分交差判定といった具体的な用例についても学んでいきます。	1後	30		○			○		○		
6	○			ゲーム制作理論Ⅰ	企画・仕様・設計やゲームバランスについて、三角関数のゲームへの応用、追跡アルゴリズム、デバッグ手法など、ゲームを作成する上で必要となる処理を必要に応じて利用しゲームの作成に使うことができるようになります。	1後	30		○			○		○		
7	○			ゲーム制作理論Ⅱ	最短経路探索、迷路の解、ナイツツアー、数独、魔方陣パズルなどのテーブルゲーム作成手順、さらにそれらのパズルの解法処理を作成し、アルゴリズムの修得し応用ができるようになります。また状態遷移、暗号処理、などゲームを作成する上での技術を習得します。	2前	30		○			○		○		
8	○			業界リサーチ	東京ゲームショウなどのゲーム関連展示会やイベントに参加し、最先端の情報に接しながら、より広い見聞を深めることを目指します。また見学内容をグループで発表し、社会人基礎力を高めます。	2後	30			○		△	○	○		



9	○		C言語 I	C言語を用いて基本制御構造を学習します。また関数、構造体、スコープについても学習します。 ※一部、C++の言語仕様を使って学習します。	1 前	60		△		○	○		○	○	
10	○		C言語 II	配列の検索やソートなど、基本的なアルゴリズムの扱いについて訓練します。また、メモリのアドレス、ポインタについての学習や、C++言語におけるclassの基礎を学習します。	1 後	60		△		○	○		○	○	
11	○		C言語 III	C言語からC++への移行方法を学習します。クラスの具体的な文法からSTLを使用した標準的な機能を学習します。その知識からオブジェクト指向の考え方を学習します。	2 前	60		△		○	○		○	○	
12	○		ビジネス・プログラミング I	Javaによるアプレット用ゲームスケルトンとアプレット用ゲームライブラリを提供します。ゲームスケルトンにはアプレットに必要な基礎項目がすべて盛り込まれています。ゲームライブラリを使用して、ゲーム制作に必要なJavaのクラスライブラリを学習します。	2 前	60		△		○	○			○	
13	○		ビジネス・プログラミング II	Java言語の応用課題として、スマートフォンやタブレットでのゲーム制作方法を学習します。	2 後	60		△		○	○			○	
14	○		アルゴリズム	今まで学習したプログラミング技術を用いて問題解決を行い、就職後の学習が円滑になるように訓練します。	2 後	60		△		○	○		○	○	
15	○		ゲーム制作 I	Unityの基本操作とC#の基礎を学習します。主にC#のプログラミングの学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の修得を目指します。	1 前	60		△		○	○		○	○	
16	○		ゲーム制作 II	Unityを用いてゲーム制作を学習します。また、CGツールで作成したモデルデータの使用方法も学習します。携帯端末やVR機器のプログラミングを個別学習するときに、必要な基礎操作を学習します。	1 後	60		△		○	○		○	○	
17	○		3Dプログラミング	3Dゲームの基礎である空間把握、行列演算による座標変換、カメラの制御、ライティングなどを学習します。	1 後	60		△		○	○		○	○	
18	○		ゲームプログラミング I	PC上で動作するゲームの基礎を学習します。プログラムの実行環境の扱い方、描画などにおける座標の概念、ゲームに特化した入力の概念、画像の扱いなどを学びます。また迷路ゲームなど単純なルールを用いたゲームの作成も行います。	1 前	90		△		○	○		○	○	
19	○		ゲームプログラミング II	PC上で動作するゲームの構造を学習します。ゲームの特徴的な機能を題材とし、複数の小規模なプログラムを段階的に学習することでゲームの構造・構築方法を学びます。	1 後	90		△		○	○		○	○	

20	○		ゲームプログラミングⅢ	PC上で動作する複雑なゲームの構造を学習します。高度な制御を求められるアクションゲームや、アドベンチャーゲーム・ロールプレイングゲームなどを作成するのに必要となるイベント処理についても学習することで、本格的なゲームを作るのに必要な技術を学習します。	2 前	90		△		○	○		○	○	
21	○		制作実習	ゲームプログラミングの授業で企画したゲームを実際の制作手順を基に制作します。初回は用意された資料の通り作成し、制作手順を学習します。その後、段階的に作業量を増やすことで、オリジナルゲーム制作の基礎を学習できます。	2 前	60				○	○		○	○	
22	○		卒業制作	チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。各自ゲームの各要素、自機、ステージ管理、敵全般、攻撃処理、判定などのプログラム毎に作業を分担し、制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	2 後	210		△		○	○		○	○	○
23	○		ゲームプランニング	ゲーム制作に必要なコンセプト、企画、仕様書について学習します。併せてWBS（Work Breakdown Structure）、ガントチャート、マイルストーンの作成手法を学習します。またチームを組み、オリジナルゲームの開発作成を行います。	2 前	30		○						○	
24	○		CGⅠ	2Dゲームに必要なグラフィック素材を制作しながら、グラフィックツールの操作方法を学習します。また、学生各自が制作するゲームの素材を制作します。	1 前	30				○	○			○	
25	○		CGⅡ	3Dゲームのグラフィックの制作法を学習し、プログラミングの授業で使われるオブジェクトの作成を行います。それとともに、ゲーム会社で働く際にプログラマーとしても必要なグラフィックの知識、ゲームを制作してゆく上でのデザイナーとの連携のしかたなども学びます。	1 後	30				○	○			○	
26	○		データベース	ゲームで使用するデータベースの設計と作成方法、C#からNpgsqlを使いデータベースにアクセスし活用する方法を学習します。	2 前	60		△		○	○		○		
27	○		ネットワーク概論	ネットワークの目的や、ネットワークの種類と特徴、ネットワークの伝送制御技術、LAN・WAN等の概要を学び、ネットワークとインターネットの基礎知識を身に付けます。基本情報処理試験の問題を解答できるレベルを目指します。	2 後	30		○			○		○		
28	○		コミュニケーションリテラシー	会社とは、職場とは、仕事とはどういうことなのか。社会人、企業人として仕事に対する基本姿勢を学びます。特にビジネスマナーやコミュニケーション、ビジネスコミュニケーションの意識を身につけ、ビジネス能力検定（B検）ジョブパスの合格を目指します。	1 前	30		○			○			○	

29	○		コンピュータ概論Ⅰ	情報検定 情報活用試験 3級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得も行います。	1 前	30	○			○			○	
30	○		コンピュータ概論Ⅱ	情報検定 情報活用試験 2級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得を行います。	1 後	30	○			○			○	
31	○		コンピュータリテラシー	Windowsの基本操作から、Microsoft Office（Word、Excel、PowerPoint）の使い方を学習します。また、PowerPointを使ったプレゼンテーション方法についても学習します。	1 前	30			○	○		○	○	
32	○		就職活動リテラシー	就職活動で必要になる履歴書を作成します。特に自己分析や業界研究の仕方を学び、自己PRや志望動機を作成します。また、就職活動の手順や心構えなども合わせて学びます。	1 後	30	○			○		○		
33	○		就職対策	就職活動で必要となる面接、SPI対策、作文、作品指導などを行います。主に面接での受け答え、筆記試験のポイントなどの学習も行います。	2 前	30	○			○		○		
34	○		情報セキュリティリテラシー	これからの社会（企業）人として必要な最低限の情報セキュリティリテラシーについて学習します。	2 後	30	○			○		○		
合計					34	科目	1710 単位（単位時間）							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 試験、提出課題、平常点を加味した成績評価において、全ての科目で「可」以上		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 学科・クラス毎に定められた時間割に則って履修する。		1 学期の授業期間	15 週

（留意事項）

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。